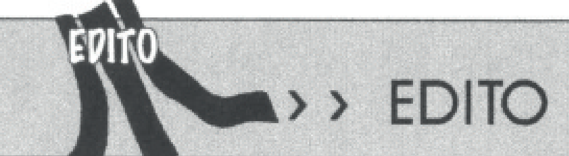



# Ayez l'esprit Atari !

## 1er numéro !




# >> EDITO

Pourquoi avoir sous-nommé pendant sa période de gestation le fanzine AtTOS, Revival "bis" ? Bis car il s'agit en fait, pour ceux qui ne le sauraient pas, d'un proche cousin du fanzine Revival. Si ce dernier était jusqu'alors dédié au jeu video alternatif et aussi, un tout petit peu, au monde Atari et compatibles TOS, la décision a été prise de le scinder en deux entités. Revival devenant ainsi vraiment 100% jeu video alternatif. AtTOS récupère donc la partie informatique en la transcendant de belle manière, nous l'espérons. Cela dit, AtTOS continuera de sortir uniquement à condition que :

1- l'actualité Atari soit suffisamment riche pour en justifier la sortie. Dans le cas contraire, la parution de AtTOS sera plus espacée dans le temps (mais la disette n'est pas pour tout de suite avec le retard énorme dû à l'absence de publication TOS depuis de longs mois). On n'est pas là pour meubler les pages avec un contenu insipide !

2- il y ait suffisamment de bonnes volontés pour écrire dedans (vous trouverez dans le numéro 1 les diverses demandes en articles, tout en restant ouverts à vos propositions). Certains se sont déjà proposés mais restent trop peu nombreux. Alors s'il vous plaît, vous avez tous des compétences dans un ou plusieurs domaines. Nous acceptons bien entendu aussi tout type d'article humoristique, déjanté, historique, etc.

3- il ne fasse aucune ombre à Revival. S'il devait mettre en péril Revival, il serait arrêté. Avec évidemment remboursement ou basculement des abonnements de AtTOS sur Revival.

4- TTT ne se mette pas à sortir tous les mois en fin de compte. En effet, c'est l'absence inquiétante de parution de fanzine Atari depuis de longs mois qui nous a poussé à lancer AtTOS. Nous n'avons nullement l'intention de faire de l'ombre à qui que ce soit, d'autant plus que TTT a toujours produit un travail de qualité.

En tous cas, nous espérons que vous prendrez du plaisir à nous lire. Ce numéro a été fait avec notre meilleure volonté mais c'est un premier numéro, il ne demande qu'à être amélioré tant en terme de contenu que de contenant. Bon nombre de rubriques n'ont pu être "ouvertes" (pratique, programmation, démos, etc.). Elles le seront pour certaines dès le numéro 2.

N'hésitez donc pas à nous faire part de vos remarques (dés)obligeantes et à nous donner des idées. Nous sollicitions aussi la bienveillance de tous les programmeurs et revendeurs sur Atari pour qu'ils nous fassent part de leur production/mise à jour, afin de gagner un maximum de temps et de pouvoir effectuer des tests. Prochain numéro prévu fin d'année 2001.




par RayXambeR

# >> Sommaire pas sommaire !



***Fanzine** AtTOS*



*Matériel utilisé pour mener à bien cette mission de sauvegarde du monde TOS ;*
*Macintosh G4/466 MHz*
*Atari Falcon 030 + 14Mo + 15"*
*Logiciels utilisés et usés jusqu'à l'os :*
*Magicmac, Calamus SL 2000 le magnifique couplé à son mirifique module Filtre, Papyrus 7.58 (pour la saisie de texte et les tableaux), imprimante Epson stylus photo 870 LE, scanner Umax 1220S.*

*Remerciements à Rajah Lone, TMI et Xerus pour leur aimable participation et pour avoir pris note, sans broncher, de mes remarques concernant leur prose. Et Féroce Lapin !*

*Remerciements à tous les programmeurs qui continuent d'alimenter notre environnement favori : Didier Mequignon, florent Lafabrie, Bernard Letirant, Eric Reboux, Roland Sevin, Rajah Lone, etc.*

par RayXambeR

# >> En bref

### CD à la tentation

Le développement de CD Lab continue. S'il en était resté à la version 0.40, Zerkman alias François Galea n'a pas dit son dernier mot. Il faut dire qu'il a été beacoup occupé avec la dernière réalisation du groupe Sector One (démo Odd Stuff dont le compte-rendu se trouve quelque part dans ce numéro). A suivre mais si vous faites partie de ceux qui avaient acheté ce logiciel de gravage 80F, tout n'est pas perdu !
zerkman@atari.org

### J'ai trouvé !

Eureka le célèbre grapheur 2D / modeleur 3D pour POV continue grâce à Emmanuel Baranger qui doit être le plus prolifique des auteurs de shareware pour Atari vu la fréquence avec laquelle il met à jour son programme fétiche. Pour le moment nous en sommes à la 2.12 gérant POV 3.5
http://eureka.atari.org

### Vision : 4 (à l'oeil gauche), 0 (à l'oeil droit). Euh...

Vision passe en version 4.0e. Qu'on se le dise !
http://www.vision.org

### L'Atari en Suisse : ça fait des émules à Sion !

Disponibilité d'un émulateur TRS-80 pour Atari (ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/emulators/2ndlife.zip) appelé Second life ainsi qu'un émulateur Apple II (ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/emulators/apple2.zip)

### Alors, euro ?

Si vous cherchez une fonte euro pour votre atari, allez sur
http://www.marvosyn.de/marvosyn.e.html.
Certains utilisent un système D avec la touche Alt+238 qui, dans le cas de la police système des Atari, permet d'avoir un ersatz de symbole euro. Pour les possesseurs de Calamus qui tiennent à utiliser absolument les fontes Calamus, il faut utiliser le module Font Tools qui permettra d'ajouter un symbole euro dans n'importe quelle fonte !

### Avant vektor : le néant

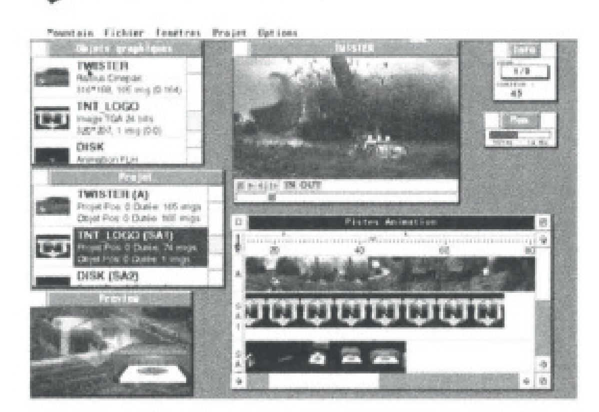
A signaler l'existence d'un nouveau programme de vectorisation appelé Avant Vektor et disponible en version demo uniquement sur
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/graph_tools/avantvektor_demo.zip

### FAQ ce qu'il te plaît avec ton Hadès

Les fans de l'Hadès ou tous ceux qui rencontre des problèmes avec cette machine, un FAQ est disponible sur
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/hades_utils/hadesfaq.zip

par RayXambeR

# >> En Bref




## La haut sur la montagne

Mountain un puissant logiciel de montage video (mais pas audio) pour tout Atari est désormais freeware. Remi Vanel son auteur ne désirant plus continuer le développement le rend accessible à tous. Initiative agréable et désintéressé s'il en est. Pour rappel ce logiciel permet d'affecter des tonnes d'effets, de transitions, de déplacements, etc. à vos fichiers video.
http://tntmag.atari.org

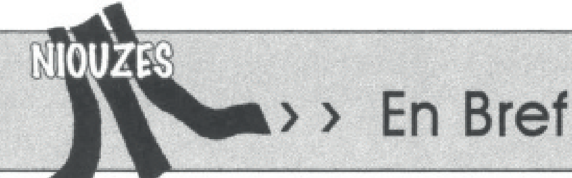
## Intro pas assez

Un nouvelle intro pour Falcon coproduite par Sector One et Fun Industries est disponible sur
http://sectorone.atari.org

## C'est Chu toutes ces Rocket aboutissant au desaster...

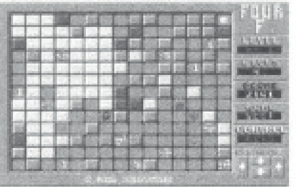
Painium Desaster vient, enfin serait-on tenté de dire, de voir le jour pour Falcon et uniquement pour ce dernier. Ce shoot'em up, proche dans l'esprit de Wings of Death resté dans toutes les mémoires des joueurs sur ST, vient d'être édité. Décompacté et installé sur disque dur, il occupe la bagatelle de 11 Mo, chose peu courante pour un jeu Falcon. L'archive est téléchargeable sur le site de l'excellent Toxic Mag maintenu par Stéphane Perez. Pour rappel, ce jeu avait déjà été annoncé dans feu Stratos n°2. C'est dire que l'on n'y croyait plus !
Chu Chu Rocket arrive sur Falcon et STE !

Vous ne rêvez pas, on doit ce titre au groupe Reservoir Gods déjà auteur de nombreuses adaptations de jeux pour Falcon. On se rappelle leurs adaptations de jeux Nes et Gameboy. Mais cela faisait quelques longs mois qu'ils n'avaient rien produit. Chu Chu Rocket est prévu pour octobre, il




sera donc déjà sorti au moment où vous lirez ces lignes. Qu'est-ce que vous attendez pour vous jeter dessus comme une souris sur un morceau de gruyère.

### Les Chips au Four-F'est meilleur !

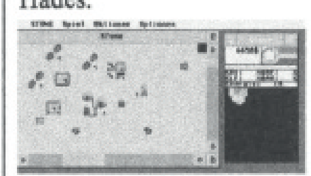





Côté jeux, ça s'active sur Atari en ce moment puisqu'un jeu proche dans le principe de Chips Challenge sur console Lynx, vient d'être édité. Il occupe seulement 100ko et fonctionne sur Atari ST et même sur PC ou Mac avec la plupart des émulateurs. Appelé Four-F, son développement avait été commencé en ... 1993 grâce au STOS Basic ! Le jeu ne manque pas d'atouts. Il offre la possibilité d'utiliser une image au format Neochrome (NEO) ou Degas Elite (PI1) à placer dans le dossier principal du jeu afin de la placer en décor de fond. Il possède aussi un économiseur d'écran R-Gon à rapprocher du Mystify de Windows. Et, cerise sur le gâteau, un éditeur de niveaux. Ce dernier n'étant accessible qu'une fois les cent niveaux du jeu terminés. De quoi relancer l'intérêt d'un jeu qui de toutes façons n'en manquait pas au départ. Pour la petite histoire, le programmeur du jeu a retrouvé par hasard les sources de son jeu sur son PC. Le jeu était terminé à 95%, il ne restait guère qu'à ajouter les musiques et quelques niveaux.
greg@ataritimes.com

### STune clone Dune et fait la une

STune - The Battle for Aratis se présente comme un clone du célèbre Dune 2. Pas encore finalisé, la version actuelle est jouable et permet d'entrevoir les possibilités de ce titre prometteur. Il semble aussi gérer six langues, ce qui consitue un plus appréciable et plutôt rare. Il est possible de télécharger l'archive de la version 0.90 sur
ftp:/:chapelie.rma.ac.be/atari/game/stune090.zip
Le jeu est destiné à tous les Atari y compris les clones tels Milan et Hadès.



### Arrêtons de courir !

Running Design Team n'officiera plus sur la scène Atari. Visiblement échaudé que leur travail fourni pour adapter

par RayXambeR

# >> En bref

Running sur feu Milan 2 n'ait été fait qu'en pure perte, ce groupe tourne la page et s'oriente vers la réalisation de jeux pour PC et Java. Mais leur première conversion sera un vieux jeu DP sur Atari appelé Tauris.

## Super Nintendo pour super Atari

Patrice Mandin, toujours aussi actif, travaille sur l'adaptation de jeux PC tels Doom, Heretic, Hexen et Quake pour Falcon et compatibles Atari. Est envisagé aussi l'adaptation d'un émulateur Super Nintendo en provenance du PC, SNES9X. La tâche semble ardue pour le moins surtout qu'il nécessitera une puissance importante de traitement. Et ce n'est pas tout, un nouveau jeu est prévu, Internet Junkbuster.
http://www.multimania.com/pmandin

## Ne cassez rien !

La Dead Hackers Society vient tout fraîchement d'éditer la demo Don't Break the Oath présentée lors de l'Error in Line 2001.

## Cassez du nazi sur ST

RD Developments tente le portage de Wolfenstein 3D sur ST. En cas de succès, Doom sera le prochain. D'autres projets sont en cours comme une émulation C64 et un clone de Super Mario. Et sincèrement, vu le contexte de Wolfenstein 3D, on n'est pas pressé de le voir arriver sur nos chers Atari.

## Willy sans Arnold

Le groupe New Beat abandonne son jeu inspiré de Rayman, Willy the Adventurer, pour cause de manque de temps. Cela dit, le jeu sera terminé afin de rendre jouable tout ce qui a été déjà fait et ne pas jeter purement et simplement des mois de travail.

## Laisse tomber le caoutchouc.

Nature laisse momentanément de côté son jeu Reeking Rubber pour plancher à 100% sur Aces High, jeu autorisant à quatre participants de s'amuser simultanément. La version prévue pour Milan de Reeking Rubber semble devoir passer à la trappe.

## Erreur en ligne ?

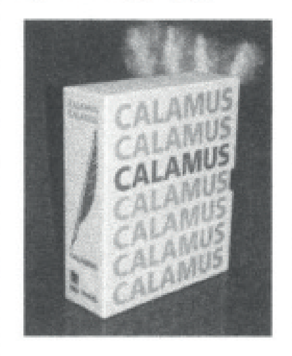
L'édition 2001 de la Error in Line s'est tenue à Dresde en Allemagne. Cela faisait deux ans qu'une telle manifestation n'avait pas eu lieu. Cette coding party s'est révélée riche en nouvelles productions avec notamment un grand cru Falcon, le ST étant un peu délaissé semble-t-il. L'une des plus impressionnante, la Hmmm de No Escape a pourtant été réalisé en

# >> En Bref

quelques semaines (dixit les auteurs). En terme de programmation, elle exploite pleinement le DSP de notre rapace préféré. Comme cité en news, Dead Hackers Society a présenté Don't Break the Oath. Le 68030 semble trop juste pour la faire tourner à vitesse acceptable. D'autres demos comme la Wait du groupe Toys. Côté délire, un concours de Whip! le célèbre Virtual Light Machine modulaire basé sur le module Pong (un module laissant se dérouler une partie de Pong sur la musique permettant ainsi à certains de s'exprimer à haute dose de décibels afin de remporter la partie !). En tous cas, une chose est sûre la Error in Line est une réussite à chaque fois qu'elle a lieu et la présence de codeurs de tous horizons (de France jusqu'en Finlande) témoigne de l'intérêt qu'elle suscite. Vivement la prochaine !

## PDF avec Calamus

Inséré dans le module Bridge 5, le module PDF-Printer est disponible pour Calamus. Ce module génère un fichier PDF. La sortie permet réellement d'obtenir ce que l'on voit à l'écran. Aucun soucis n'est à craindre (selon les auteurs) quant aux particularités de Calamus telles transparence, masques, etc. Ce module coûte 149 DM (voir avec Cybèle Maia pour l'importation française). Il existe en bundle avec Bridge 5.
http://www.calamus.net/us/modules/pdf.php




## Funmedia

Le dernier survivant (ils n'étaient que deux de toutes façons...) du montage video sur Atari, voit une nouvelle version arriver. Cette dernière gère notamment le format MD2 en provenance de Quake 2 afin de les intégrer dans vos animations.

## Icon Extract 1.2

Icon Extract est disponible en version 1.2. Celle-ci supporte dorénavant les icônes 32 bits de windows XP. L'interface en mode 2 et 16 couleurs a été améliorée et l'affichage n'est plus décalée en mode monochrome. L'auteur, Laurent Lafabrie, conseille d'avoir une machine rapide (68030 + 68881/2) ou de travailler avec Magic PC et Magic Mac. La version 1.3 supportera les fichiers XPM du mondeLinux.
http://www.club-internet.fr/perso/lafabrie/

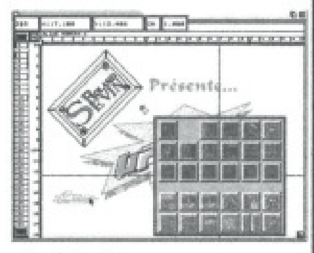


par RayXambeR

# >> En bref

## Le GEM facile

Roland Sevin, déjà auteur de Upsis, propose depuis quelques mois EasyGEM sorte de Visual Basic dédié à l'environnement GEM.




## Configure à tor ou à raison

Le dernier logiciel réalisé par Pierre Tonthat s'appelle fVDI Configurator et s'adresse aux paresseux qui ne veulent plus editer le fichier FVDI.SYS a la main (dixit lui-même !). fVDI est une VDI qui remplace celle d'origine pour accélérer l'affichage. Elle est aussi employée pour la carte graphique RageIIc sur le port PCI Eclipse du Falcon (il faut donc posséder une carte Elipse dans votre rapace !). Téléchargement sur http://rajah.atari.org/files/fvdiconf.zip

## Sondigit 4.08

Didier Mequignon vient de mettre à jour son "vieux" Sondigit. Au départ, il était développé pour échantillonner et modifier des sons sur STE. Puis le Falcon aidant, il a dû gérer le D2D, servir d'equalizer, etc. Dernièrement, son auteur a désiré échantillonner des sons sous MagiCMac. Tout cela fait que l'on en est tout de même à la version 4.08.
Si l'interface n'a pas bougé et paraîtra un peu vieillotte c'est aussi pour se concentrer plus sur les fonctionnalités que sur l'esthétique pure. C'est ainsi que cette dernière version gère les noms longs et que dans l'archive est inclus MagiCSound 0.92 permettant la lecture d'échantillons jusqu'en 16 bits stereo (avec ou sans D2D) et, entre autres, une émulation des quatre pistes stereo du Falcon. Bref, à ce ryhtme-là MagiCMac va vraiment devenir une solution viable pour les ataristes.

## En vrac...

MyMail arrive en version 1.52, Find-it de Eric Reboux Software est là en version 2.03, STE2GEM un émulateur est dispo sur http://www.blimey.strayduck.com/
Le logiciel de Arnaud Bercegeay permettant de gérer une généalogie sous forme d'arbre vient lui aussi d'être réactualisé.
Aniplayer est dispo en version 2.18 sur le site http://perso.wanadoo.fr/didierm/
Magic est disponible en version 6.20
Ez_edit permet l'export en html afin de pouvoir notamment incorporer des sources de texte en couleurs dans des site web.
Icon Extract passe en version 1.2. Disponible sur ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/utilities/icons/extract.lzh
XaAES passe en version 0.931 (on s'arrête à trois chiffres après la virgule...) Disponible sur http://members.ams.cbello.nl/h.robbers/XaAES.html
GEMgraph 2.20 vient de sortir (export png et plein de bonnes choses)
*Un nouveau jeu Lynx vient de sortir chez Songbird Productions : Cybervirus basé sur le moteur 3D de Battlewheels.*

par RayXambeR, pas vraiment expeRt !

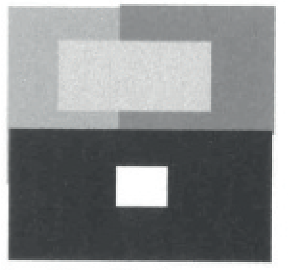
# >> Pratique Calamus



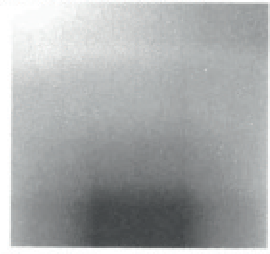
## Ça se dégrade !

*Créer des dégradés facilement avec Calamus*

Cette "astuce" ne peut être applicable que si vous possédez l'onéreux, mais sublime, module filtre.
Il existe bien un module dégradé dans Calamus mais si vous avez déjà le module Filtre, pas la peine de vous surendetter !
Il suffit de créer des cadres surfaces de couleurs différentes, le nombre que vous désirez, de les placer aux endroits où bon vous semble, de grouper tous ces cadres pour n'en former qu'un seul.



Ensuite, sélectionnez ce cadre et appliquez-lui, via le module Filtre, un effet adoucissant. A vous de choisir l'intensité de cet effet (il faut une valeur assez élevée tout de même) et une taille de point conséquente.



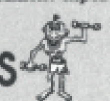
Et voilà, un superbe dégradé (bitmap) vient d'être réalisé en deux coups de cuillière à pot.
Si cette méthode n'est pas automatisée et demande un certain nombre de manipulations fastidieuses, notamment dans le cas de dégradés complexes (avec une bonne dizaine de couleur par exemple), il est possible de faire n'importe quel dégradé, avec n'importe quelles couleurs intermédiaires et surtout un nombre infini de couleurs ! Les fâchés avec les manipulations entièrement manuelles pourront toujours commander le module de génération de dégradés de Calamus ou bien utiliser des logiciels comme Photoline ou Pixart qui s'accomode de la tâche.

## A table !

*Création de tableaux dans Calamus*

Si l'on peut toujours déplorer l'absence d'un éditeur de ce type dans Calamus, vous pouvez toujours utiliser des logiciels comme Papyrus ou Da's Vektor et exporter les tableaux sous forme d'image grâce au driver prévu par NVDI. A partir de 300 dpi, la qualité est très bonne au niveau impression (c'est ce qu'on fait pour les sommaires de AtTOS et Revival). Mais pensez à conserver le fichier original en cas de modification. En effet, il

# >> Pratique Calamus



faudra modifier le tableau puis à nouveau générer le fichier IMG. GdM de Cybèle Maia Graphique utilise une méthode paraît-il simple lorsque l'on en a pris l'habitude. Il est donc chaleureusement invité à en faire profiter tout le monde à travers nos colonnes (et lignes aussi).

## Ne prenez pas de détour !

*Détourage d'images sur fond blanc*

Un moyen très simple de détourer des images est de créer un masque (bitmap mais qu'il est possible de convertir en vectoriel via le module Calamus Speedline) en noir et blanc venant épouser le contour de la forme à conserver. Cela sert énormément dès que vous utilisez le module filtre sur du texte notamment. Prenons cet exemple. Vous tapez du texte. Vous appliquez un effet filtre à celui-ci. Transformation mais problème vous vous retrouvez avec un cadre bitmap sur fond blanc.




Pas très pratique quand on avait envie d'écrire par dessus une photo ! Ne soyez pas triste, grâce à l'astuce décrite plus bas vous pétaraderez de bonheur comme un asticot se tortillerait de douleur au bout d'un hameçon (exemple pas forcément bien choisi). Il faut copier tout d'abord le cadre bitmap. Puis convertir en niveaux de gris le cadre restant sur la page et lui appliquer ensuite un courbe de gradation particulière avec le module Franklin (la version 2000 possède Franklin complet et a donc une prévisualisation très utile) comme suit (si vous avez un "vieux" Calamus il se peut qu'il faille inverser la courbe)



Résultat obtenu :



Puis coller le cadre copié précédemment, sélectionner les deux cadres et appliquer l'icône Masque sur l'ensemble.




Miracle, votre texte "filtré" est détouré !
Cela fonctionne aussi pour tout type d'image, de sujet à détourer. Mais il faut qu'il soit placé sur fond blanc. Cela dit, selon le type d'image vous aurez peut-être à retoucher quelque peu le masque réalisé en bouçhant quelques parties non noires. Mais rien de bien sorcier. C'est ce que nous verrons la prochaine fois.



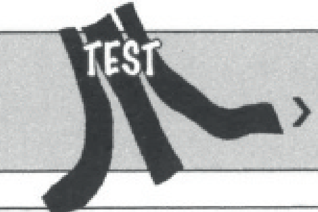

par TMI

# >> CartRAM 16Mo TT

*Distributeur ATARI :*
*FACHMARKT Peter Denk*
*Prix 250 Dm+28.15 de port*
*info@atari-fachmarkt.de*

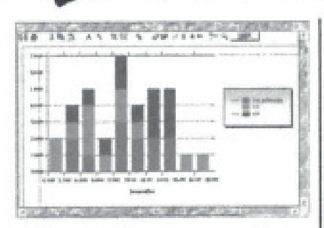
Cette carte se présente comme la carte d'origine ATARI (TT ram), sauf quelle est plus large et vient, une fois connectée , se positionner jusque sous le lecteur de disquette, Ce qui ne pose aucun problème pour replacer le boîtier du TT car il reste une marge d'un cm sous le drive. Le TT de test n'avait pas de blindage, mais même avec cela ne pose aucun problème d installation. Sur cette carte, qui de prime abord semble être de très bonne qualité tellement elle est lourde et comporte des parties métalliques au niveau des pinces de barrettes mémoire (ce qui n'est pas un mal, vu la fragilité habituelle), se trouvent 8 slots pour y loger des barettes SIMM. Cette version comporte donc 4 fois 4 Mo = 16Mo (NDLR : bravo pour la démonstration :), placés sur les slots 1/3/5/6. Avec des barrettes de 9 puces, ce qui laisse libre 4 slots pour en ajouter d'autres, mais il est possible de combiner plusieurs tailles de barrettes de 1/4/16 Mo pour augmenter la taille mémoire, le maximum étant de 128 Mo en y logeant 8 barrettes de 16.
Après allumage : ô surprise, 20 Mo sur le TT (en comptant les 2+2 Mo de STram) et tout ça sans configurer le moindre setup ! Suivez mon regard.... du tout bon pour enfin ne plus être limité par la mémoire faisant parfois défaut sur une config multitâche chargée d'un tas d accessoires. Il est vrai que naviguer sur l'Internet sous Magic avec en accessoire le player de CD audio plus Mdisk (ram disk indispensable) ainsi que Imagecopy 4 et plusieurs CPX, ça prend de la place en mémoire surtout si vous possédez une LASER ATARI qui réclame 1 Mo pour son buffer. Sans compter le calcul de la page web qui est souvent énorme...
Sur cette carte on remarque un boîtier rouge muni de 7 switchs dont voici la signification. De 1 à 3 les switchs servent à configurer la taille mémoire selon le nombre de barrettes en les positionnant sur On ou Off.
Le 4 (d'origine sur lent=Off) est celui qui détermine si oui ou non les barrettes sont des mémoires rapides ou pas (en nano seconde : ns) selon les modèles qui a priori s'associent avec les switchs 5 et 6 positionnés d'origine sur 5/Off et 6/On qui contrôlent la rapidité des accès mémoire. Une précision : il ne faut jamais placer ces deux-là sur On , ou Off. A éviter donc si vous souhaitez ne pas avoir de mauvaises surprises !
Je l'ai reçu dans les positions suivantes 4/Off-5/Off-6/On, quelques interférences du style traits horizontaux apparaissent parfois lorsque la mémoire est sollicitée, mais rien de méchant. Ceci a été constaté sous Magic mais pas sous TOS. En positionnant le switch 4 sur On , cela semble s atténuer, à moins qu un ACC ou CPX vienne créer des problèmes. A étudier de plus près .
Une bien belle réalisation que cette carte. Après quelques jours d'utilisation le premier plaisir qui surgit c'est que tout est permis surtout l'impression au kilomètre du Web sur la laser ATARI, et il reste en permanence 12/13 Mo de libres. Un dernier point, le catalogue de ce fournisseur est impressionnant, autant en matériel qu'en soft avec des offres de packs, machines + mémoire étendue (ex. TT+20 Mo pour 2700 F). Si c'est pas beau tout ça...

http://www.atari-fachmarkt.de



# >> GEMgraph

> Editeur : *B. Letirant*
> Type : *éditeur de graphiques*
> Date :
> Màj possible ?
> Machines : *Toutes*



L'auteur de ce postcardware est un professeur de sciences physiques. Consterné par le peu d'outils (toutes machines confondues) capables de répondre à ses exigences en terme de graphiques, il a planché sur le sujet et a confectionné un superbe logiciel. A partir d'un tableau de valeurs, il est capable de générer tout type de graphique (linéaire, statistique, camembert, polaire, ...). De plus ses possibilités d'import de données et d'export dans un format d'images vectorielles reconnues par tous les logiciels Atari (le format gem) le rendent vite indispensable. Cependant l'export au format GEM se fait en noir&blanc et sans le texte, ce qui est fâcheux. Il faudra donc attendre la prochaine version annoncée par son auteur (qui répond gentiment à nos mails. Merci à lui) et le support du format PNG. Et par suite, Calamus et Papyrus seraient bien inspirés de posséder un module gérant ce format... Qui plus est, si vous ne possédez aucun logiciel d'édition, Gemgraph propose une sorte d'atelier de mini-PAO où l'on peut insérer les graphiques créés, ajouter du texte, des flèches, agrandir le graphique, lui apporter des modifications, ne conserver qu'une partie de ce dernier, ... De plus tout graphique reste éditable ne serait-ce que pour renommer les lignes et colonnes ainsi que le nom donné au graphique ! D'autres possibilités sont présentes comme placer un fond coloré (uni ou dégradé) derrière le graphique. Ma femme faisait des graphiques sous Excel mais impossible pour elles d'obtenir des histogrammes à plusieurs entrées. Que nenni, Gemgraph le fait ! (il faut choisir le type de graphes appelé Barres). Il ne lui reste qu'à gérer les variables discrètes d'un point de vue quantitatif (il paraît qu'il faut une représentation sous forme de lignes et non de barres. Cherchez pas c'est un truc de matheux !), à améliorer les graphiques polaires et ce sera parfait. Bien entendu, l'impression est gérée via NVDI. Testé sur Magicmac et fonctionnant parfaitement avec ce dernier, nul doute qu'il est capable de fonctionner sur toute machine compatible TOS. Néanmoins, avec l'OS 9.1 l'impression était plus que capricieuse mais c'est résolu depuis. Pour ceux que ça intéresse, sachez que Gemgraph a été écrit avec Pure C et Interface2. La prochaine version ajoutera la réalisation de graphiques 3D notamment.

Bernard le Tirant - 37 Av. Alsace lorraine - 38000 GRENOBLE

http://perso.club-internet.fr/letirant

# >> URL Atari

Pour l'apparition de cette rubrique, soyez indulgents. Elle a été faite dans l'urgence et ne prétend nullement réfèrencer tout le monde. Si vous n'y êtes pas, pensez à nous le signaler.

## Sites Atari & TOS :

MyMail : http://www2.tripnet.se/~erikhall/programs/mymail.html
AtariICQ : http://hem.passagen.se/gokmase/atari/ataricq/index.htm
Bit Bopper : http://www.owonder.com/bitbopper/index.html
BoinkOut : http://www.netset.com/~baldrick/boinkout2.html
Gemgraph : http://perso.club-internet.fr/letirant/
Start me Up : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/start.htm
Appline : http://atari.transaction.free.fr/interactive/software/applne.htm
Tales of Tamar : http://kawecki.atari.org/
Pinball Dreams : http://www.fatal-design.com/pinball/
Pentagon & Orb & Asteroids : http://gem.win.co.nz/mario/software/
Fanwor : http://www.uni-ulm.de/~s_thuth/atari/fanwor_e.html
Cyber Race : http://www.jumpgates.com/skydiver/e/neptun/c_race.html
Europe Shareware (traduction et importation de logiciels Atari, Mac et java) : http://www.europe-shareware.org
Charte graphique de Paul Caillet en matière de site web (paulcaillet@ifrance.com):
http://musique.atari.org,
http://atari.music.free.fr, http://transaction.atari.org
Site de Pascal Ricard : http://paricard.free.fr/index.html
Icon Extract 1.2 et Hardware 2.0 pour Falcon 030 : http://perso.club-internet.fr/lafabrie/index.html
GemTidy (permet de vérifier et corriger la validité des pages HTML créées avec Luna) : http://gemtidy.free.fr
Luna Text Compiler (permet de gérer des projets facilement): http://www.europe-shareware.org/atari/logiciels/ltc.html
Eric reboux Software : http://ers.free.fr
Site de Pierre Tonthat (Joe, fVDI, etc.) : http://rajah.atari.org/
Site de Didier Mequignon : http://aniplayer.org
Rodolphe Czuba (CT2 et CT060) : http://czuba-tech.com
Calamus (Invers Software) : http://www.calamus.net
Papyrus (ROM Logicware) : http://www.rom-logicware.de
TNTMag (Mountain, etc...) : http://perso.club-internet.fr/vanel/
Medusa Systems (Medusa, Hadès, Pegasus) : http://www.kingx.com/kingx/medusa
UTSI : http://home.tiscalinet.be/dipching_drulkhor/PRG-IND.HTM ou http://utsi.atari.org

Un bon moyen de trouver rapidement des url est :
http://www.atari.org/services/list.php3 (pour les redirections noms de groupe / nom de soft sur atari.org)
Ou simplement : http://links.atari.org classe par programmeur, compagnie, hardware... Etc...

## Sites Macintosh :

Pixel Toy (macintosh) : http://www.lairware.com

## Adresses :

A.P.A.K. - 5, rue des Suisses - 75014 PARIS - 01. 64. 49. 38. 04 - kany@apak.net - http://www.apak.net
MI RO BRO - 70, rue des martyrs - 75009 PARIS - 01. 42. 81. 92. 89
Sunnyvale Computer - BP 704 - 42950 Saint-Etienne Cedex 9 - 04. 77. 93. 12. 66 - http://www.sunnyvale-computer.com

par Féroce Lapin

# >> CAB 2.8

>> testé sur : Magicmac

> Editeur : *alexander Clauss*
>
> Type : *navigateur Web*
>
> Date :
>
> Màj possible ? *oui*
>
> Machines : *tout atari*

A l'origine, en 1995, CAB ne s'appelait encore qu'HTML Browser, ne gérait les pages HTML que de manière très minimaliste, et ne permettait de toute façon pas de se connecter directement à Internet. Dans d'autres situations, un tel produit aurait été voué à une disparition des plus rapides.
Mais c'était sans compter sur la détermination de son auteur, Alexander Clauss, déjà auteur de OCR et CD Player, qui se révéla payante, puisque aujourd'hui, on peut sans peine profiter des ressources d'Internet sans grande limitation.
Dans la même année, HTML Browser devint CAB, et le monde atariste put alors découvrir enfin ce qu'Internet avait de si merveilleux...

Aujourd'hui, on peut dire que CAB est un programme arrivé à maturité. Pas grand-chose lui échappe, et s'il ne gère effectivement pas tout ce que peuvent gérer MS Explorer 5 ou encore Netscape 4.5, il soutient tout de même avantageusement la comparaison avec Netscape 3.0 ou même MS Explorer 4.0, ce qui est loin d'être ridicule. Il gère sans problème les frames, les GIF animés, la totalité de la norme HTML 3.2, les images à chargement progressif. Par contre il ne gère toujours pas le Javascript, ce qui peut se révéler handicapant dans certaines circonstances. Mais rappelons que c'est aux créateurs de sites Web qu'importe la responsabilité d'adapter leur site pour les plus "démunis" d'entre nous.

Malheureusement, ce tableau idyllique (ou presque) pourrait s'assombrir quelque peu à l'avenir. En effet, Alexander Clauss ne se consacre plus depuis quelque temps à CAB (au profit du fils spirituel de ce dernier, iCab sur Macintosh), seuls quelques mises à jour sortent de temps à autre, mais ce n'est quand même pas l'abondance.
Actuellement, des rumeurs selon lesquelles ASH préparerait un nouveau browser courrent sur Internet, mais n'ont pas été officiellement confirmées. Si cela devait s'avérer vrai, l'avenir des internautes ataristes serait alors assuré.
Un autre browser est aussi en préparation, Highwire. On n'en sait pas encore grand chose, si ce n'est qu'il devrait être assez révolutionnaire.

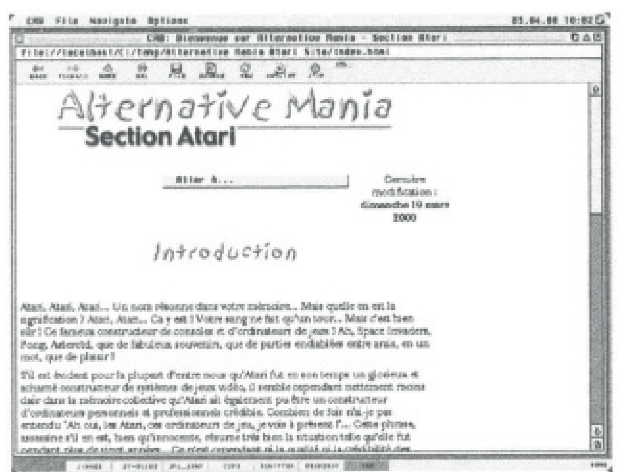
## L'installation

Elle s'avère extrêmement simple, puisque c'est l'installeur qui se charge de placer tous les éléments au bon endroit. A part le dossier CAB qui contient le

par Féroce Lapin

# >> CAB 2.8






programme proprement dit, sont aussi installés I-Connect, OLGA (dans le dossier GEMSYS\MAGIC\START de Magic s'il est utilisé), HSModem (pour la gestion des ports série rapides), Fiffi (un client FTP), et T2 (un client Telnet en mode textuel).

## Exigences matérielles

Rien n'interdit l'installation de CAB sur un simple ST, mais il ne sera ni très rapide (le pauvre 68000 aura du mal à interpréter des pages pleines de tableaux), ni très agréable sur un écran monochrome, même si ça n'est pas non plus complètement inutilisable.
Un Falcon 030 semble donc constituer un minimum pour que les connections Internet se déroulent dans les meilleures conditions. Quatre mégas de RAM semblent aussi être une valeur idéale, puisque en plus du programme, il faut considérer les besoins de mémoire du gestionnaire TCP/IP, du gestionnaire PPP, des programmes annexes, d'OLGA (pour la gestion de fichiers non gérés par CAB), et du système multitâche qui semble être indispensable. En effet il est toujours possible de se connecter à Internet avec le bon vieux TOS monotache, mais cela n'est ni très judicieux ni très agréable...

## L'interface

CAB est conforme à ce qu'on attend d'un programme moderne sous GEM : les effets 3D de l'interface et les boîtes de dialogue non-modales sont au rendez-vous. Les fenêtres de navigation sont classiques, munies de leurs boutons de type "magnétoscope", reprises de Mosaïc, qui fut l'initiateur de tous les autres browsers.
Les menus contextuels s'avèrent agréables à l'utilisation, une simple pression prolongée sur l'élément à activer étant suffisante.
D'une manière générale, on peut dire que l'interface de CAB ne déçoit pas, mais ne surprend pas non plus.

## La navigation

CAB gère la totalité de la norme HTML 3.2, ce qui lui assure d'être en mesure de lire la presque totalité des pages disponibles sur le Net. Par contre, le non-support

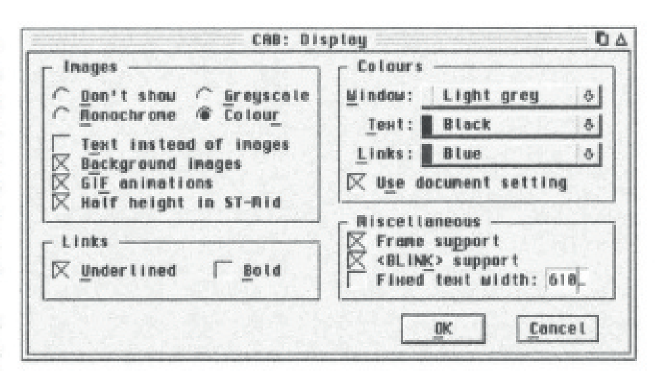



par Féroce Lapin

# >> CAB 2.8

>> testé sur : Magicmac

du Javascript se montre handicapant dans certains cas de figure, d'autant plus que son unique concurrent valable, Draconis, le gère de manière embryonnaire et de façon plutôt délicate (les bombes ne sont pas rares), mais ne demande qu'à être amélioré au fil du temps.
Contrairement aux autres navigateurs présents sur les systèmes classiques, tels Netscape Navigator ou Internet Explorer, la gestion de média non standardisés ne se fait pas à l'aide de "plug-in", mais via le gestionnaire OLGA. Grâce à OLGA, ces médias seront restitués dans la fenêtre de CAB, mais grâce aux applications associées. Certains y auront reconnu certaines similitudes avec OpenDoc d'Apple...
L'interprétation des pages est rapide, la gestion de la mémoire cache est excellente (puisque à l'instar de MS Explorer, il est possible de revisiter hors ligne les sites précédemment consultés), la gestion des cookies assure une grande souplesse dans la gestion au quotidien de notre vie privée.




## CABalog

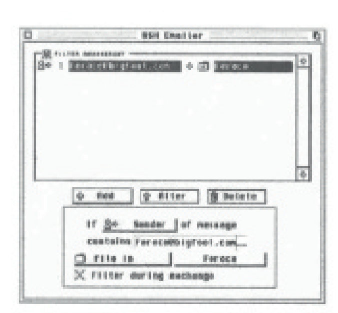
Voici un petit module de CAB très intéressant. Il permet de créer de manière entièrement automatique des panoramas de vos images, avec création du code source HTML nécessaire à la volée. Voila qui ravira ceux qui cherchaient un moyen simple et peu onéreux de gérer une photothèque conséquente, le tout restant finement paramétrable.

## Conclusion

CAB est le browser Atari le plus utilisé actuellement, et ce n'est certainement pas un hasard. Ses qualités propres, ajoutées à une stabilité sans faille et un faible appétit de mémoire, font de lui le compagnon idéal. Malheureusement, il semblerait qu'il faille, à l'avenir, devoir compter sur l'arrivée d'un autre browser plus au goût du jour. Draconis pourrait être celui-là. A noter que iCab, petit frère de Cab est sorti depuis quelques mois sur Mac et est gratuit pour le moment (en attendant une future version commerciale)

par Féroce lapin

# >> Emailer



> Editeur : *ASH*

> Type : *Gestionnaire de courrier électronique*

> Date :

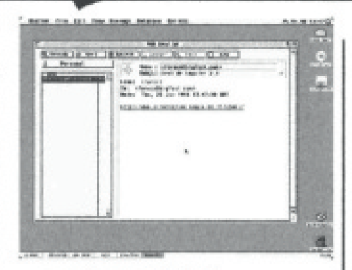
> Màj possible ? *oui*

> Machines : *Toutes sauf MacOS 9.1*

Emailer, créé par Sven Kopacz, est le meilleur logiciel de gestion de courrier et de forums de discussion disponible sur la plate-forme Atari, et est édité par ASH (ce qui explique certainement la qualité du logiciel). Aujourd'hui disponible en version 2.3F, on peut affirmer sans se tromper qu'il s'agit assurément d'un des meilleurs logiciels de gestion de courrier disponibles sur le marché, et ce même sur les plate-formes concurrentes. D'ailleurs, la plupart des utilisateurs de Magic en ont fait leur logiciel favori, délaissant sur la route leur ancien logiciel. Même AMail (pourtant très bon) ne peut se vanter d'égaler Emailer.
Prosaïquement, dès le lancement, Emailer affiche son vrai visage. Un très beau logo, haut en couleurs, s'affiche furtivement avant de céder sa place à la fenêtre de travail principale. De suite, le charme opère. Cette interface totalement en 3D, à la fois sobre et efficace, fait immédiatement penser à Claris Emailer et à PowerMail sur Mac, deux logiciels reconnus comme les plus ergonomiques de leur catégorie dont il reprend la philosophie de travail. De petites icones soignées parsèment les boîtes de paramétrage, offrant un confort d'utilisation très grand.
L'utilisation avancée de ce logiciel confirme la très haute qualité de l'interface. La fenêtre de consultation est simple et efficace. A gauche, la liste des messages peut faire l'objet de tris ou de recherches. A droite s'affiche le contenu du message sélectionné. A noter que les smileys sont automatiquement remplacés par de petit dessins. En voilà

par Féroce lapin

# › › Emailer



une bonne idée !
Simplicité ne voulant pas forcément dire pauvreté, on retrouve dans Emailer les fonctions classiques des logiciels de gestion de courrier : carnet d'adresse facile à gérer et suivre au jour le jour (un double-clic sur une entrée générant automatiquement un nouveau message), filtres performants et simples à mettre en oeuvre, relevé automatique des messages durant la connexion, fonctions de recherche multi-critères, gestion multi-signatures, etc. Tout est mis en oeuvre pour que la gestion du courrier ne soit pas une corvée mais un plaisir.
D'un point de vue technique, Emailer supporte pleinement le Glisser-Déposer, les noms longs, permet d'inclure des images ou textures de fond dans les différentes fenêtres et autorise la création de pièces jointes aux formats classiques.

Conclusion

Emailer est un programme sans surprise. Si l'on ne peut pas dire qu'il s'agit du meilleur programme de gestion de courrier toutes plate-formes confondues, il ne souffre cependant que d'un seul défaut, celui de nécessiter MagiC, ce qui lui ferme les portes au public amateur de Mint et ses dérivés (NDLR : et aussi à ceux qui n'ont que le TOS)
La qualité de l'interface constitue un avantage certain face à son principal concurrent A-Mail, la gratuité en moins. A vous de choisir ! Un bémol : il ne semble pas fonctionner sous MagiCMac sur un mac équipé du système MacOS 9.1. En attendant un patch ? (NDLR : ce serait bien car Outlook Express me, disons, gonfle c'est le mot ?)

Précisions complémentaires :
Pour utiliser Emailer il faut posséder :
* Un simple ST équipé de 2Mo de RAM suffit, mais 4Mo semble plus raisonnable.
* MagiC, comme pour la plupart des programmes actuels d'ASH.
* Une connexion en PPP.
* Un serveur AV pour la connection / déconnexion automatique.

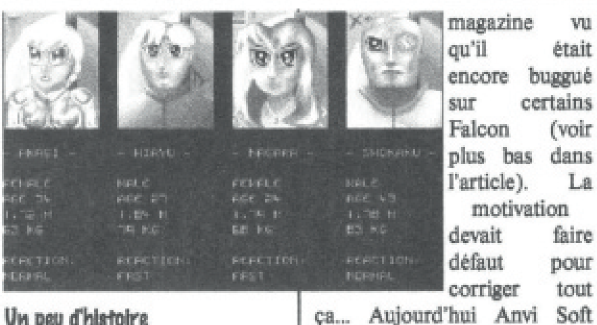
L'installation de Emailer est extrêmement simple. A l'instar de tous les programmes provenant d'ASH, un installeur automatique se charge de la procédure. Une fois l'installation terminée, il suffit de redémarrer l'ordinateur.
Emailer est placé dans le dossier \EMAILER\.
I-Connect est placé dans le dossier \PPP\, et la couche TCP/IP de I-Connect se trouve dans \AUTO\SOCKETS.PRG.
Pour que la connexion PPP puisse être automatiquement activée par Emailer, il faut disposer d'un serveur AV (idéalement un bureau compatible avec cette norme).
Il n'y a pas de paramétrage d'accès direct au programme de connexion PPP, il faut donc au niveau du bureau faire en sorte que l'application Iconnect.prg ouvre automatiquement les fichiers de type Iconfset.cfg




par Xerus, auteur du plus long test du monde ;))))

# >> Painium Desaster

>> testé sur : Falcon




### Un peu d'histoire

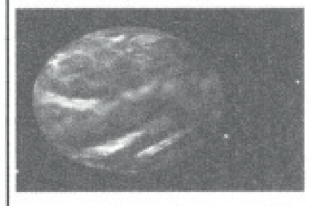
Painium Disaster n'est pas un jeu qui débarque de nulle part puisqu'il a été présenté la première fois... fin 1995 ! Anvil-Soft, ancien petit groupe de demomakers sur Falcon (qui portait pour la scène le nom de Cruor) avait donc offert au public une preview où l'on avait pu constater que le moteur du jeu était bien avancé. En 1997 une démo du premier niveau avec le moteur définitif était distribuée, ce qui laissait espérer à l'époque une sortie prochaine...Mais alors que s'est-il passé entre temps pour que ce jeu soit seulement disponible 4 ans après !? Anvil-Soft s'était mis en tête (à juste raison) de commercialiser ce futur jeu mais n'a jamais réussi à trouver un éditeur pour le distribuer (le packaging étant pourtant fini ainsi que la doc), puis par dépit a essayé de le mettre en shareware auprès d'un magazine vu qu'il était encore buggué sur certains Falcon (voir plus bas dans l'article). La motivation devait faire défaut pour corriger tout ça... Aujourd'hui Anvi Soft réalise des jeux sur PC...

### Configuration requise, récupération, installation'

Vous aurez besoin d'un Falcon standard avec 4 Mo de mémoire, un joypad type Jaguar, un écran TV/RGB et d'environ 18.2 Mo de disponible sur votre disque dur. Ce produit étant freeware et récemment disponible, il n'est pour l'instant qu'accessible via l'Internet.
L'archive est déposée sur le site de Dead Hackers Society (www.dhs.nu) et pas sur le site officiel d'Anvil Soft ! Elle pèse 6.8 Mo compressé donc si vous disposez d'un Modem 56k, la patience sera de mise ;-) Pour ceux qui auraient encore (!?) le disque dur 63 Mo fourni d'origine (NDLR : pourquoi, faut le jeter ??) ou qui sont limités en place, vous devrez faire du ménage. En effet, lorsque vous aurez décompressé l'archive et supprimé cette dernière, le jeu prendra au final 11.8 Mo. Enfin, ceux disposant de seulement 4 Mo de mémoire devront absolument démarrer leur rapace via la touche control car le jeu réclame presque la totalité de cette RAM...

### Commençons...

Le jeu démarre avec une introduction de haute voltige puisque nous avons droit à une animation raytracée



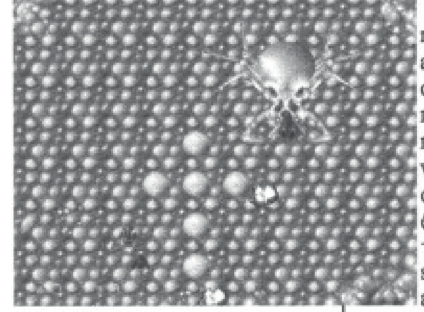
entrecoupée par des écrans (en haute résolution) présentant les auteurs du jeu. Ce sont des plans fixes afin de prendre à mon avis le moins de place possible étant donné que le jeu n'est pas fourni sur CD. La scène est inspirée de Starwars quant à son dénouement, il est juste dommage que la musique, excellente au demeurant, se coupe si brusquement. Un fading aurait été de bon aloi ! Le jeu n'étant pas fourni avec une documentation (juste un petit readme en anglais) aucun scénario nous est offert, ce qui ne nuira pas à l'intérêt du jeu




par Xerus, auteur du plus long test du monde ;))))

# >> Painium Desaster

>> testé sur : Falcon



en lui-même vu que c'est un shoot-em-up. Certains seront juste frustrés ne pas pouvoir rigoler à lecture de ce genre de scénarios, toujours d'une originalité touchante :-) Vous devrez tuer les méchants (à moins que ce soit nous les vilains ? :) à travers 4 niveaux (et peut-être 5 mais j'ai des doutes !) que vous devrez passer d'une traite car il n'y pas de sauvegarde pour recommencer au niveau de son choix. (NDLR : accrochez-vous. Le challenge est aussi corsé que passer le niveau 4 de Rayxanber II sur PcEngine !). A la fin de l'introduction, un menu principal vous permet de choisir diverses options. A ce propos, celui qui avait été programmé dans la preview de 1995 était plus original et surtout plus réactif ! Vous comprendrez en essayant de naviguer dessus ;-) Au menu donc, vous pourrez:

- Regarder les noms et remerciements des auteurs sous la forme d'un scrolling multi-directionnel avec musique de fond : on voit tout de suite l'esprit démomaker dans cet écran.
- Scruter le tableau des scores sous fond étoilé avec une nouvelle musique de circonstance. A noter que si vous réussissez à entrer dans ce dernier (oui c'est possible :) ils seront sauvegardés sur votre disque dur;
- Désactiver l'overscan (plein écran) ou non. A moins d'être nostalgique du ST l'overscan est de rigueur :)
- Choisir entre un joypad ou un joystick classique. En fait vous n'aurez pas vraiment le choix, voir plus bas...
- activer le lancement de la partie via l'option Start.

A noter que vous pouvez au cours du jeu changer le volume de la musique et des bruitages à la façon des jeux Jaguar en appuyant sur la touche "P" du clavier ou "option" du joypad. Après avoir actionné le choix ci-dessus on vous propose 4 pilotes, 2 filles et 2 garçons comme ça pas de jaloux :-) Chacun offre une vitesse et un armement différent (que vous pourrez modifier en cours de jeu) mais il est à noter que 2 sont plus défavorisés car ils ne disposent pas de missiles (rocket) pour détruire les unités au sol, il faudra les acquérir au cours du jeu... Après arrive une nouvelle petite introduction raytracée montrant votre vaisseau prendre son envol (avec un bruitage plutôt bien choisi pour simuler la puissance de vos réacteurs :) de sa base (on sent l'inspiration du jeu Epic). Vient ensuite une image de la planète à nettoyer (toujours en raytracing), à la manière de Cybermorph sur Jaguar. Cette dernière sera différente (heureusement !) au début de chaque niveau.

### Le premier shoot-em-up vertical sur Falcon !

Et oui certains seront étonnés en lisant ce titre mais c'est malheureusement vrai, il aura fallu attendre presque 10 ans pour avoir un tel jeu sur Falcon030... (NDLR : dire que Raiden était annoncé...). En contre partie il est loin d'être mauvais. Premièrement c'est le shoot-em-up le plus coloré qui existe toute plate-forme Atari confondu puisqu'il utilise le mode near true color (65536 couleurs au maximum, quoi que...). Il n'y a presque pas de limites pour choisir ses couleurs et ça se voit, que ce soit au niveau des sprites ou du

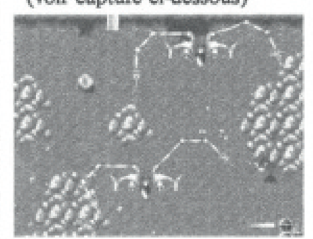



par Xerus, auteur du plus long test du monde ;))))

# >> Painium Desaster

>> testé sur : Falcon

décor. Les graphismes en eux-mêmes sont de bonne facture mais on n atteint pas, par exemple, le niveau de détails d'un jeu comme Xenon2 ou SWIV sur ST ! L'écran est de grande taille (plein écran à moins que vous ayez décoché l'option overscan ;) ce qui change des bordures qu'on pouvait trouver dans les jeux sur ST. Les sprites sont aussi de bonne taille et animés. A noter par exemple, que vers la fin du niveau 2, 2 sprites prendront les 3/4 de l'écran (voir capture ci-dessous)



L'animation en elle-même approche la VBL (50 images/secondes) mais reste inférieure à la preview. Dommage. Malgré tout le jeu est vraiment très fluide et surtout ne souffre d'aucun ralentissement. Si on devait comparer à la preview de Xmoon (autre shoot à scrolling vertical attendu depuis des années) ils sont peut-être moins nombreux à l'écran mais au moins il n'y a pas de ralentissement et le jeu est disponible... Les attaques des ennemis sont assez classiques surtout pour les monstres de fin de niveau, ce qui est un peu dommage. S il devait y avoir un petit regret ce serait au niveau des armes proposées qui sont peu nombreuses et surtout loin d'être aussi spectaculaires que la référence sur ST... Xenon II, et oui encore lui...(NDLR : Wings of Death est bien meilleur car Xenon 2 est beaucoup trop lent...). Il y a une chose qui me chagrine, c'est que votre vaisseau porte une ombre en contrebas contrairement aux ennemis, il aurait mieux fallu la retirer ! Pour ce qui est de l'environnement sonore c'est d'un niveau plus qu'acceptable, les 8 canaux 16 bits 49 khz d'origine sont utilisés (malgré tout on peut faire mieux, exemple Teknoball), 4 voix pour les bruitages et 4 pour les musiques. Les bruitages sont peut-être trop classiques mis à part les voix qui vous révèlent le bonus pris ou quand le niveau se termine. Cependant les monstres n'émettent aucun son sauf lorsqu'ils explosent. Les musiques sont nombreuses, une pour l'introduction, différentes pour chaque menu et niveaux et enfin une pour la séquence de fin. Celles disponibles pendant la phase de jeu sont plutôt entraînantes ce qui est un bon point :-)

### Le jeu en lui-même

Au cours du jeu certains ennemis laisseront échapper des bonus lorsque vous les aurez détruit. Certains vont vous permettre de changer d'armes ou d augmenter leur puissance respective. Les pastilles rouges vous donne le FIRE, les vertes le LASER, les bleu foncé le PROTON et les violettes les missiles (ou rockets). Ces derniers détruisent les installations au sol (obligatoire au niveau 3 pour le monstre de demi-niveau !). Je vous conseille de prendre le laser surtout à partir du niveau 2, il couvre un large champ d'action et est assez puissant. Sinon, si vous aimez slalomer prenez le Fire qui est plus destructeur mais seulement concentré vers l'avant de votre vaisseau. L'autre (le Proton) est à oublier... Vous améliorez votre armement (jusqu'à 4 fois leur niveau) en prenant toujours la même couleur qui lui correspond. Pour accélérer

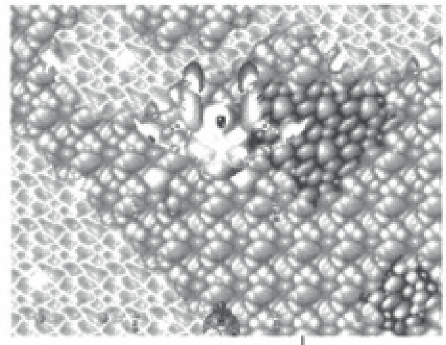





par Xerus, auteur du plus long test du monde ;))))

# >> Painium Desaster

>> testé sur : Falcon



vitesse. Le seul cas où vous pourriez, à la limite, prendre un tel malus serait dans le cas où votre vaisseau serait trop rapide à force de vous gaver de pastilles roses :-)

votre vaisseau prenez la pastille de couleur rose qui ressemble malheureusement plutôt à la couleur violette des missiles... Les Smartbomb (pastille de couleur bleu clair) donne la tremblote à l'écran et permet ainsi de détruire tous les ennemis qui ne supporteraient pas cette onde de choc :-)
Les bonus les plus importants sont les pastilles de couleur turquoise qui vous permettront de gagner des vies supplémentaires, ce qui n'est pas un luxe vu le peu à votre disposition au début du jeu et les pastilles de couleur jaune pour redonner une santé à votre barre d'énergie. Il y a aussi des ennemis plutôt sournois puisqu'ils peuvent, avant leur dernier soupirs, laisser un malus (pastille de couleur grise) qui fera descendre d'un niveau votre armement ainsi que votre

La logique d'une partie sur un seul level est de:
- détruire les ennemis en l'air ou les éviter si votre arsenal ne vous permet pas de les envoyer à trépas
- détruire les installations au sol, seulement si vous avez des missiles (ou rocket) avec le bouton C, lorsque vous prenez un bonus pour améliorer votre armement qui est déjà au maximum (ce qui détruira tout à l'écran) ou une bombe détruisant tout à l'écran via le bonus adéquat (smartbomb) que vous pourrez activer à tout moment avec le bouton A du joypad.
- éviter les éléments interactifs du décor comme les jets de lave (indestructibles) ou les volcans (eux destructibles) du premier niveau par exemple
- affronter (presque tout le temps) un monstre de demi-niveau
- et enfin affronter un boss final.

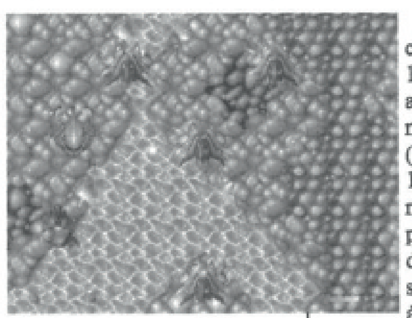
Concernant la difficulté du jeu elle pourra en rebuter plus d'un car elle est élevée dès le premier niveau. Malgré tout persévérez car les monstres sont toujours placés au même endroit et délivrent toujours les même bonus. Vous pourrez donc progresser à chaque partie. Repérez surtout les bonus d énergie et les vies qui sont nombreuses au niveau 2, vous pourrez notamment arriver avec 7 vies au Big-boss de ce même level si vous les repérez bien !

**Oui mais...**

Il y a quelques fausses notes qui viennent tout de même ternir quelque peu ce programme, la plus grave étant un phénomène connu depuis la nuit des temps... le BUG.
Les bugs sont le talon d Achille de ce jeu, du moins (selon les auteurs) sur certains Falcon et il se trouve que sur ceux en ma possession ils sont bien présents...
Premièrement la routine au Joystick est buggué : après avoir choisi votre pilote le bouton sera inhibé. Bref, à part slalomer il ne vous sera d'aucune utilité, le joypad étant donc obligatoire. Ce bug est peut-être commun à tous les Falcon en plus...

par Xerus, auteur du plus long test du monde ;))))

# >> Painium Desaster



Moins grave un trait d'un cm apparaît (et disparaît 2 ou 3 secondes après) de temps en temps sur le côté gauche (un problème de redraw au niveau des blocs de la map je suppose). Autre bug si vous désactivez le mode overscan, le côté gauche peut perdre quelques lignes. Encore un autre (et oui!), il faut par moment s'y reprendre à plusieurs fois pour faire apparaître le menu sonore en utilisant la touche option du joypad mais il faudra aussi re-regler le volume sonore sur certains niveaux (au tout début) car la configuration choisie peut disparaître, la musique se mettant au niveau zéro par moment... Plus grave c'est le plantage, au 1er niveau j'en ai eu au moment de tuer le monstre de fin (problème réglé avec 14 Mo, veillez donc à minimiser la taille prise par votre driver de disque dur), au second il peut arriver à n'importe quel moment, et quand il plante c'est soit un freeze (écran figé) ou un reset direct de la machine...

| ○ HALL OF FAME ○ | |
|---|---|
| RALF ZENKER | 5995413 |
| RONALD BENDT | 0000001 |
| ● KLEINHENZ | 0000000 |
| LUCAS BENDLER | 0700000 |
| ANVIL SOFT | 0600000 |
| – CRUOR – | 0500000 |
| – CRUOR – | 0400000 |
| – CRUOR – | 0300000 |
| – CRUOR – | 0200000 |
| XERUS | 0143500 |

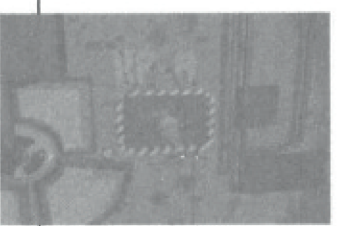
Le test a été réalisé sur des Falcon de première heure dans leur révision et n'ont qu'un Tos 4.02 donc si vous êtes dans ce cas présent, le pire peut arriver... Mis à part les bugs, le dernier regret serait à mettre sur le fait qu'il n'est pas possible de jouer à deux, c'est d'autant plus regrettable quand on sait le nombre de port joystick/joypad disponible sur cette machine. Pour les moins doués au shoot-em-up il aurait pu être un réconfort de taille.

**Pour conclure**

Si vous aimez les shoot-em-up jetez-vous dessus mais si vous rencontrez les plantages décrit précédemment jetez le... sous peine de crise de nerfs ! On remerciera quand même ceux qui ont poussé Anvil Soft à donner gratuitement ce jeu au lieu de laisser bêtement aux oubliettes et on remerciera bien évidement ces derniers d'avoir accepter de le mettre entre nos mains et d'avoir réaliser ce shoot-em-up à scrolling vertical, comblant ainsi le trou (un peu tard il est vrai) qu'il y avait dans ce domaine !

Pour finir quelques images des séquences d'intro.










par TMI

# >> Souris PC sur Atari

*Ou comment brancher un souris PC sur ATARI par la prise série*

*MOUSE de Thomas Baade 93/94/95 V2.3 à récupérer sur le ftp://chapelie.rma. ac.be/atari/*

Salut les acros du micro ! Quand on passe du temps sur le bidule il faut pour cela un maximum de confort pour ne pas se taper la tête sur l'écran avant d'aller se coucher (on est pas des PCistes quand même). Oui mais parfois le progrès a du bon , en ce qui concerne les souris.... D'accord il existe des souris modernes qui se fondent à l'intérieur des doigts pour ne faire plus qu'un élément (peut-être le cinquième !....) mais le sujet du jour est basé sur le .PRG qui ne coûte rien, si..si.. ça existe encore le coûte rien.
Il vous faut une souris du type dépôt-Vente avec prise DB9 (pour le choix du modèle je ne sais pas si il y a un type précis peut-être MS/XT 2 ou 3 boutons mais pas PS/2 et sa prise "bizarre"), et suivi d'un petit fichier PRG à placer dans le dossier Auto et le tour est joué.
D'abord tester la prise série en y connectant un modem qui doit clignoter une fois lorsque l'on allume le micro. Si OK brancher la souris et lancer Genmouse.PRG qui demandera quelle prise utiliser sur TT modem 1 et 2 / série 1 et 2 , STE série 1, Falcon serie. Suivi d'une option pour la marque Logitech , puis Left-handed (qui veut dire "pour gaucher" bouton inversé) , il suffit de sauver et un fichier Mouse.PRG doit être créé dans le dossier AUTO. Y placer aussi Genmouse.PRG. Ne pas oublier de rajouter le CPX Serial pour dire au micro d'Uuiliser la prise adéquat, si vous utilisez déjà ce cpx pour déclarer un modem par exemple .
Allez j'essaie sur le 520 STE histoire d'avoir un article solide (NDLR : te fais pas trop mousser non plus... ;), je branche un changeur de genre (adaptateur) femelle/25 broches sur la prise mâle du STE et la souris DB9 sur le changeur de genre. Après avoir lancé Genmouse.PRG et déclaré série 1 puis sauvé le tout dans le dossier Auto en Mouse.PRG (tout ça sur disquette bien sûr), il faut rebooter et ça fonctionne. Il n'est même pas nécessaire de rebooter d ailleurs (NDLR : ben kèstudis alors ?), il suffit de cliquer sur le fichier créé Mouse.PRG, et faire entrée pour démarrer la simulllllationnne.
Simple non ? C'est comme cela que l on peut utiliser cette souris et un modem, ce dernier prenant le main lors du boot par le CPX qui configure le TT sur la vitesse de connection de 115200 bauds en prise serie 2. Il est nécessaire de cliquer sur Mouse.PRG (placé sur le bureau pour plus de simplicité) et de faire entrée pour activer la souris, et par la suite si vous vous connectez avec Sting (NDLR : tu dois connaître vachement bien l'ex membre de Police pour qu'il accepte de se connecter avec toi...) avec la souris PC. Le CPX se cale tout seul sur la bonne vitesse et la bonne prise sans avoir besoin de retourner dans le panneau de contrôle . Cerise sur le gâteau, la souris Atari est toujours active. Travailler avec une souris dans chaque main est du jamais vu sur d'autres machines. La souris PC peut parfois rendre les choses plus faciles...

# >> INFORMATIONS





## TARIFS

**11** *euros les 4 numéros*

**3** *euros pour essayer un numéro*

(Les frais de port sont compris)

Périodicité de publication : trimestrielle tendance aléatoire !

## CONTACTS

Pour nous contacter personnellement ou pour nous envoyer une petite annonce, un seul email : rayxamber@acbm.com

Pour les P.A., prenez bien soin, de mettre (P.A.) avant l'objet de votre message. Merci.

*La rédaction donne les produits suivants (il y a juste à prendre en charge les frais de port) :*

*– notices française et anglaise de l'imprimante laser SLM804*

*– bouquins sur le GFA Basic ("programmation en GFA Basic 3.0 et GFA Basic 3.0) édités par Micro-Application.*

*- Classeur complet de Multipage ST (Rédacteur + Timeworks Publisher).*

*Avis aux intéressés !*



AtTOS c'est aussi depuis près de quatre ans, le fanzine REVIVAL, 100% jeu video alternatif. Les consoles y ont la part belle mais ce n'est pas tout ! Les nouveautés pleuvent aussi sur la plupart des autres machines (de la Vectrex à la Nec en passant par la NeoGeo, etc.). C'est aussi l'occasion d'enrichir votre culture grâce à des historiques, des dossiers, etc.

Prix : 4 euros le n° de 48 pages ou 14 euros les 4.

## Hors série :







TOUT sur les consoles Nec (PcEngine, SupergraphX et Pc-FX)

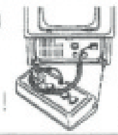
**16**euros port compris !




Toutes les astuces Jaguar recensées dans ce recueil

**4** euros port compris

A venir, un nouveau Hors série 100% Vectrex ! Ne le manquez pas !



par RayXambeR, pas vraiment expeRt

# >> Astuces



### ► NVDI 5 refuse de s'installer à partir d'un support autre qu'une disquette ?

Que nenni, pour y arriver, il faut tout simplement enlever le fichier NEXTDISK et mettre tous les fichiers de la disquette 2 dans le même dossier que ceux de la disquette 1. Après l'installation se déroule parfaitement. En fait, c'est ce fichier NEXTDISK qui demande l'insertion d'une autre disquette.

### ► Magic est préemptif ou coopératif ?

*(Merci à Sylvain Perchaud pour les éclaircissements)*

Réponse : au choix :-) Mais il vaut mieux l'utiliser en préemptif. On peut choisir le mode multitâches avec le CPX "MagiC Timeslice"

### ► Quel(s) avantages pour chaque mode de fonctionnement ?

A vrai dire le seul avantage du coopératif c'est qu'il fait moins souffir les petites configurations (Atari ST par exemple). Mais à partir du Falcon il vaut mieux prendre le préemptif. Le préemptif divise le temps de travail du processeur entre toutes les applications actives, ainsi on peut compiler un raytrace sous POV tout en continuant d'utiliser Papyrus et écouter un mp3. Le coopératif permet de lancer plusieurs applications mais pendant que l'on travaille sur l'application qui est en avant, celle qui est en fond n'a plus de temps processeur pour elle et ne peut donc travailler. C'est le multitâches de MacOS (avant le X). Par contre, le préemptif prend en général plus de ressource machine. Mais un atout de MagiC est que, si le multitâches préemptif de MacOS X met un G3 à genoux, celui de MagiC Mac est plus rapide que le coopératif de MacOS 8 !

### ► Conseil de configuration Emailer

Il ne faut pas toucher aux adresses IP, il faut laisser 0,0,0,0 dans les cases correspondantes aux IP. Il ne faut pas oublier de mettre son nom d'utilisateur et son mot de passe, donner aussi le numéro de téléphone. Dans la partie "Modem" de Iconf (un programme annexe) il ne faut pas choisir "via MacOS". Par contre, Il ne faut oublier de remplir la partie "Services".

### ► MagiCMac

Pour obtenir le @ sous environnement MagicMac, deux solutions : ALT+64 ou ALT+accent circonflexe. Par contre, toujours pas moyen d'éviter le ALT+135 pour le ç minuscule. Allez savoir pourquoi...



par Rajah Lone

# >> @lchimie 2001

Curieux nom pour une party, n'est-il point ? Pourquoi affubler une réunion d'informaticiens sympas (on dit "geeks") du nom d'une discipline mélangeant ésotérisme, empirisme, voire sorcellerie ? Surtout que la-dite réunion se trouvait aux portes de Valence, près du Bois de l'Enfer et au moment de l'équinoxe... Quelqu'un a-t-il senti le soufre ? Un indice pourtant : les gentils participants avaient pour la plupart des machines datant du Moyen-Age informatique. L'on trouvait ainsi en très grande majorité des Amiga. Normal, vu que la party était organisée par l'association TripleA qui, entre autres, édite le célèbre fanzine "Boing Attack". Qu'on se rassure, il y avait aussi un coin console particulièrement éclectique : Dreamcast, Nec Duo, Jaguar et Lynx (NDLR : et une Vectrex aussi !), et même le dernier GameCube de Nintendo (une console déjà underground ?). Et puis un coin pour Atari. Assez surprenant d'ailleurs, de voir nos machines côtoyer les ennemis d'hier. Mais adieu les comparatifs partisans, les insultes et la détestable troll-attitude. Les invectives se sont transformées en bonnes blagues. L'humour et l'esprit de survivance sont maintenant les maîtres mots. Atari n'existe plus officiellement que sur les maillots de l'Olympique Lyonnais (NDLR : allez les verts !), et les annonces sans suite pleuvent chez Amiga Inc. C'est donc le "Power User" qui maintient les deux univers en vie. Il faut d'ailleurs voir les configurations des AmigaFans : cartes 060 _et_ PPC, ports PCI et Ethernet... De quoi baver et vouloir la même chose sur 'Tari, mais bon, notre DSP, l'optimisation et la facilité de programmation aident encore bien, sinon suffit de prendre un Mac sous MagiCMac ;-) Tiens, d'ailleurs il y avait quelques Mac, et même un RiscPC et une station Sun. Tolérance maximum donc. Pas de chasse aux sorcières, si ce ne sont les deux ou trois possesseurs de PC qui se sont fait huer, mais juste pour la forme. Mais revenons à nos petits oiseaux : on trouvait 4 Falcons bien alignés. Celui de votre serviteur avec sa carte graphique en PCI, la tour imposante de Stéphane PEREZ (STrider), le rossignol option Cubase de Luc MARRAND et Anne-Rose (Fabounio et Cicile) et enfin le rapace de

Voici le badge donné par l'asso Triple A afin que tous les participants puissent repérer facilement le nom des personne présentes. Y'en a qui utilisent des pseudos débiles... c'est fou ça ! ;)






# › › @lchimie 2001

Phillipe CONCEICAO (Speedy67), venu avec sa charmante épouse et une tonne de disques durs. N'oublions pas aussi notre rédac-chef bien-aimé (NDLR : un peu fort comme titre non ? (NDR : ben si t'es pas le rédac-chef, pourquoi tu mets des NDLR ? ;-p) (NDLR2 : bon ça va ;)), arrivé avec une tonne de jeux (testés dans Revival, mais il faut bien le soutenir, non ?) et son Mac G4. Ce dernier faisait tourner Calamus SL2000 sous MagiCMac et ridiculisait XPress avec indolence. On notait également la présence d'un membre du COMTOS dont j'ai oublié le nom (mille pardons) (NDLR : son pseudo semble être Kodec), possesseur des RiscPC et Sun sus-cités, et qui faisait une démo de MagiCPC. On a regretté l'absence de Loïc SEBALD et son Hadès. De même que BouB of PopsyTeam, qui a un peu trop fêté son nouveau Falcon et ne s'est pas reveillé à temps pour prendre le train. Hey, Olivier, tu finis ton "Total Supremacy" si tu veux te faire pardonner ! Et le programme ? Ben celui d'une party comme les autres :

- un grand écran où l'on passait de bonnes démos, des films dont une bonne parodie de mangas réalisée par des amateurs (coucou Kal-L ;-)) et des anims avec une belle vache normande pour héroïne.
- un concours avec lots, mais juste pour la forme (le concours, pas les lots ;-))
- quelques achats de fanzines ou commande de matériel.
- l'éternel concours de gobage de flanby.
- un bar avec boisson fortes en caféine...

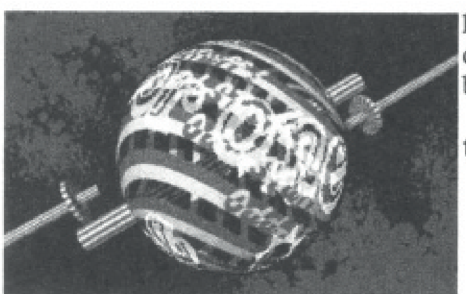
Mais ce qui différait des autres party, ce fut le "à table !". Car l'ancien nom de l'@lchimie est "AmigaBouffe". L'on a ainsi quitté nos machines pour aller poser séant, serrer les coudes et manier couteau + fourchette. Pas si mal que cela d'ailleurs, car les discussions entamées devant les claviers se développaient et gagnaient en profondeur ou en délires. On remercie au passage les serveuses sexy et gentilles, quoique habillées chez "deschiens"-shop. M'est avis qu'elles devraient prendre conseil auprès de quelques drag-queens pour améliorer tenue et maquillage ;-)

C'est peut-être cette mise à table qui, avec l'esprit bon enfant, a fait que la magie a opéré. Les gentils organisateurs attendaient une soixantaine de participants, il y en eut une petite centaine. Bolok a parlé de séisme et de réveil dans la communauté Amiga. On l'attend dans le monde Atari, il faudra donc vous remuer l'année prochaine, nah !

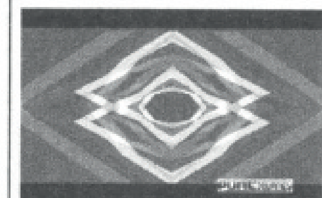
Finalement ce nom d'@lchimie a été choisi avec discernement. Le Boing (pour les non-initiés, c'est le Fuji des Amigas) en a été la pierre philosophale, ce fameux catalyseur qui a permis d'obtenir une party en or.

par RayXambeR, branché sur secteuR One !

# >> Odd Stuff demo



Voici la toute dernière demo réalisée par le groupe français Sector One. On retrouve derrière des noms illustres tels Zerkman, Edo, DMA SC, Nic, Ekyl et autres Frost. La démo, prévue pour tourner sur un simple ST, (elle fonctionne cependant parfaitement sur un Falcon, machine ayant servi pour le test) est vraiment impressionnante. Pour en profiter rien de plus simple : on insère la petite disquette double densité dans l'ordinateur, on allume l'ordinateur et c'est parti !
Du vrai plug'n play !
Au menu une succession de petites demos toutes plus réussies les unes que les autres : distorsion de barres, objets 3D transparents, déformations, tunnel 3D mappé, effet pluie exceptionnel sur la demo "it's raining in my mind", zoom et autres rotations, le tout se mouvant avec une grande fluidité. Très impressionnant aussi l'effet de flamme en fin de demo. L'ensemble abrite un fond sonore de grande qualité pour du ST réalisé au format SIDsound et par le biais du processeur Yamaha. Tous les graphismes ont été réalisés à "l'artisanale" c'est-à-dire sans aucun recours à une digitalisation préalable et principalement à l'aide du vieux Degas Elite ! Le générique de fin est très long mais donne de précieuses informations comme le fait que plus de 18 mois ont été nécessaires à la réalisation de cette demo et que certains sont fans de groupes de musique japonais (voici une explication de la présence d'un dessin inspiré manga dans la demo). Il ne vous reste plus alors qu'à admirer un coucher de soleil et un mignon feu d'artifice. Vivement la prochaine !








par RayXambeR

### Problèmes en série

*Cette rubrique est destinée à exposer vos problèmes rencontrés et qui n'ont pas forcément été résolu sur le groupe de discussion fr.comp.sys.atari. Pour le premier numéro, c'est la rédaction de Revival qui ouvre les débats. On attend vos questions pour le prochain !*

### CD Recorder 2.34

Possédant cette version, sur disquette, et un graveur Yamaha CDRW 4260t dans une tour scsi2 externe connectée à mon Falcon, je n'ai jamais réussi à graver le moindre fichier audio !
J'ai fait l'essai sur le Falcon d'un collègue équipé d'un graveur scsi1 Philips non réinscriptible, ça fonctionne ! Et cela ne peut pas venir du fait que certains CD sont protégés puisque c'est pour graver mes fichiers cubase ! J'ai beau avoir du AIFF, 16 bits, stereo, ça ne veut pas fonctionner !
Pourtant, le gravage de données non audio marchent au poil. J'ai pu faire fréquemment des backups de mes disques durs surchargés (la faute au fanzine !) sans soucis.
Alors quelqu'un a-t-il une idée à ce problème ? J'aurais bien aimé faire la mise à jour vers la version 3 de CDRecorder afin de voir si cela résolvait le problème mais Soundpool ne semble pas procéder à celle-ci, comme ce fut le cas de la version 1 à la version 2. Et même s'il existe d'autres logiciels de gravage sur Atari, il apparaît embêtant de devoir foutre à la poubelle un logiciel de plus de 1000F...

### Module GDPS

Ayant un scanner Umax 1220S, le driver ScanX Pro et Calamus accompagné de son module GDPS, nous ne sommes jamais arrivés à scanner une photo directement sous Calamus. Calamus possède un module GDPS qui, théoriquement, permet l'acquisition depuis un scanner directement dans un cadre bitmap. Que faut-il faire ? Cela n'est pas faute d'avoir placé dans le dossier Auto le fichier gdpsinit.prg.

* Sous MagiCMac et MacOS 9.1, Calamus SL 2000 plante parfois sans crier gare. L'écran se bloque et impossible de forcer à quitter MagiCMac. Seule solution : redémarrer.
La faute à Magic, MacOS ou Calamus ? Ou les trois en même temps ;)

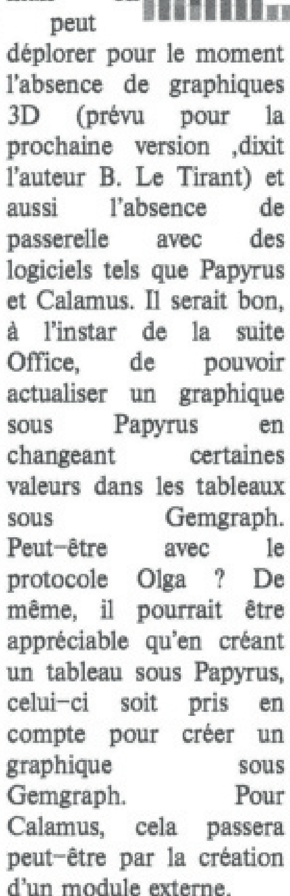
* Certains textes au format txt atari, une fois importés dans Calamus, voient disparaître les apostrophes (ça m'est arrivé pour les articles de TMI). Une idée pour s'en sortir ?

par RayXambeR

# >> REQUETES

*Cette rubrique a pour but de faire apparaître les voeux des utilisateurs. En effet, sur Atari comme sur les autres plate-formes, on recense parfois plusieurs logiciels d'un même type (même si cela tend à diminuer avec la réduction en taille du marché Atari) alors que dans certains domaines, il n'y en a pas ou plus. De même, certains logiciels sont excellents mais on peut déplorer l'absence de telle ou telle fonction. Là encore, pour le premier numéro, c'est la rédaction de Revival qui s'y colle. On attend vos suggestions. Ce fichier sera de toutes façons publié sur le fr.comp.sys.atari afin de le mettre à disposition du plus grand nombre.*

*Partons du principe que les utilisateurs demandant cela ne sont pas forcément des programmeurs avertis (loin de là en ce qui nous concerne) et que donc il se peut qu'il y ait soit déjà une réponse aux problèmes, soit que c'est pour ainsi dire irréalisable.*



**Gemgraph** est superbe mais on peut déplorer pour le moment l'absence de graphiques 3D (prévu pour la prochaine version ,dixit l'auteur B. Le Tirant) et aussi l'absence de passerelle avec des logiciels tels que Papyrus et Calamus. Il serait bon, à l'instar de la suite Office, de pouvoir actualiser un graphique sous Papyrus en changeant certaines valeurs dans les tableaux sous Gemgraph. Peut-être avec le protocole Olga ? De même, il pourrait être appréciable qu'en créant un tableau sous Papyrus, celui-ci soit pris en compte pour créer un graphique sous Gemgraph. Pour Calamus, cela passera peut-être par la création d'un module externe.

Papyrus est l'un des meilleurs traitement de texte au monde mais il lui manque aussi des fonctions indispensables. Comme un **éditeur d'équation scientifiques**. Pour le moment, il faut se résoudre soit à bidouiller, soit à importer les formules depuis un logiciel tel que Formula sous forme d'image bitmap. Ceci est fastidieux et peu précis. Jusqu'à une certaine époque Le Rédacteur IV proposait un intégré avec l'éditeur d'équation Sigma mais depuis plus rien. Un logiciel comme Papyrus se doit d'avoir un éditeur d'équations digne de ce nom (si possible gérant au mieux la proportionnalité de certains symboles comme les vecteurs, les intégrales, ...). Ce genre d'éditeur fait aussi défaut à un logiciel comme Calamus.

**Calamus** est un des tous meilleurs logiciels de P.A.O. mais la création aisée de tableaux lui fait

par RayXambeR

# > > REQUETES

cruellement défaut. Même chose, une sorte de mini-éditeur de dessin technique pourrait être un atout. Couplé avec le module Liberty, on pourrait se créer facilement des bibliothèques de dessins (vis, roulement, etc.).
Dans le même ordre d'idées, il lui manque aussi la possibilité d'importer facilement des fichiers au format dxf par exemple.
Aussi :
- Non existence d'un caractère spécial reprenant le nom du fichier en cours. Il manque aussi un caractère spécial pour mettre la date avec le jour et le mois en toutes lettres, et pas seulement en chiffres.
- Impossibilité (hormis par l'achat d'un module externe) d'empêcher la conversion automatique des images au format cmyk. Ainsi une photo jpeg 300 dpi d'environ 300 ko se retrouve à plus de 4Mo sous Calamus ! Ce qui fait que l'on peut très rapidement être saturé. Pour les petites configurations c'est assez dommageable. Emmanuel Curis nous donne quelques explications comme quoi aucun module n'empêche la conversion au format CJMN. Par contre, un module est fourni avec Calamus et permet de compresser les images dans un document (en RLE), ainsi on gagne déjà beaucoup de place.

Si, dans le temps, un logiciel comme Overlay2 pouvait rendre de bons services, il n'est plus développé depuis longtemps et il n'existe plus sur Atari de logiciel permettant de faire des slideshow, des CD multimedia, des exposés. Les PC et Mac ont Powerpoint et l'Atari est dépourvu de logiciels de ce type. Feu Parx avait semble-t-il prévu un logiciel baptisé Voila. Depuis plus rien. Il n'y a plus aucun **logiciel de PréAO** ! A croire que personne n'aurait l'utilité d'un tel logiciel !

**Problèmes déjà solutionnés** :
Logiciels de capture d'écran : Image Copy, JML Snap et Photoline fonctionannt sous MagiC (voir dans rubriques Astuces). Merci à nos lecteurs pour leurs précisions.

*Si vous avez des requêtes à formuler : voie postale ou par mail rayxamber@acbm.com*

par RayXambeR

# >> Revue de Presse

### Boing Attack n 13

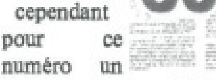
Encore un numéro chargé pour l'actualité Amiga mais qui s'ouvre aussi à nos machines par le biais d'un



compte-rendu de la coding party Error in Line ayant eu lieu à Dresde. On vous en touche mot dans AtTOS mais ce sera moins croustillant puisque nous n'y étions pas alors que dans Boing c'est Frost en personne qui s'en charge. On parle, en bien ;) de Revival en revue de presse et on espère prochainement de AtTOS ;)
Hormis cela on trouvera un rapide compte-rendu du Cartoonist 2001, salon ayant lieu plusieurs fois par an et tournant autour de la japanimation. Mais on y trouve souvent quelques jeux sympa comme des jeux Nec. Pas toujours donnés mais bon, ça fait toujours plaisir d'en voir. Le reste est 100% Amiga avec de gros délires plutôt sympas qui donnent une âme à ce fanzine (la parodie de Loft Story appliquée à Microsoft vaut le détour) Parfois certains écarts comme le compte-rendu d'un album des Sheriff (bizarre alors que cet album composé de deux albums en fait existe depuis de longues années déjà. N'empêche qu'il est excellent et donne la pêche, je confirme !) viennent compléter un bas de page. Même si cela fait un peu "Generation 4" dans le principe on ne s'en plaindra pas car on découvre parfois des noms d'artistes inconnus jusqu'alors.

### Midi Comedie 39

Ce fanzine éditée 3 fois l'an par une association franco-belge très portée sur la musique fait toujours passer de bons moments.



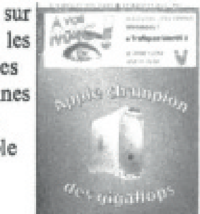

On regrettera cependant pour ce numéro un contenu un peu faiblard car beaucoup plus court que d'habitude. Mais ce n'est pas nous qui leur reprocherons de ne pas "meubler". Pas grand'chose qui concerne le TOS, même rien dans ce numéro. Mais cela est question d'arrivage en général. Un CD accompagne e numéro. Une bonne habitude ! 70F l'abonnement d'un an.
jp.dierick@

### Puces Informatiques

Bien que ne parlant que très rarement de notre monde, c'est une revue qui se révèlera intéressante sur plusieurs points : pour les P.A. toujours nombreuses, les infos sur les consoles Atari (news sasfëpus) et les articles de programmation sur VCS2600. Aussi, Puces contient toujours beaucoup d'infos et plus encore maintenant car Puces reprend le flambeau abandonné par le Virus Info. Et pour seulement 10F...

### A Vos Mac

La meilleure revue pour mac. Articles courts, concis et très nombreux, on ne peut qu'être séduit. Tout le monde, du débutant au confirmé, y apprendra quelquechose gra^ce aux nombreuses astuces dévoilées. Aussi, on y trouve des tests, des infos, etc. Et avec très peu de publicité. Le prix : 20F n'est vraiment pas dissuasif. Longue vie à cette revue.
De plsun un excellent numéro Hors Série a vu le jour, consacré entièrement au jeu video sur Mac. Et les nouvelles sont bonnes dans l'ensemble

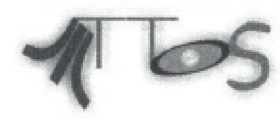




par RayXambeR

# >> Prochain n° et demande d'articles

## Prochain numéro de



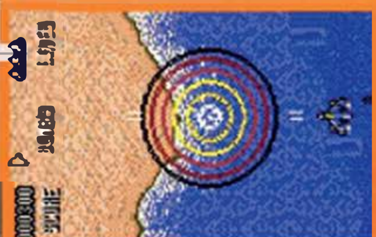
Dans le n°2 de AtTOS vous trouverez, en vrac :
les tests de Pixel Toy (logiciel mac), Ressource Master, CD Writer Suite, Bit Bopper, etc.
un compte-rendu de l'Alchimie, salon multiplateformes à tendance amiga, le test de la dernière démo de Sector One (Odd Stuff), lamise en place d'une rubrique pratique (sur Calamus pour commencer), une page pour les "bonnes adresses" du monde TOS et consoles Atari, la suite de l'article de réactualisation sur les consoles Atari.
Bref, beaucoup de choses. Le sommaire est presque déjà bouclé, c'est vous dire !

## Demande d'articles !

AtTOS ne pourra évoluer, s'enrichir voire dure que par l'apport d'aide extérieure. Seul, impossible, d'une part d'être compétent et apte à tester toutes les sortes de logiciels existants, d'autre part de faire toute la mise en page et d'écrire tous les articles. Le tout en continuant Revival (= priorité). Autant être honnête. Les besoins actuels se font donc sentir dans les domaines suivants : programmation, pratique sur un logiciel en particulier ou sur un domaine (exemple : le maquettage, le tableur, Cubase, POV, etc.), Portfolio, tests de logiciels (Magellan, Mountain, laTeX, etc.), aide à la configuration de Mint, NaES, Sting, Hadès, Milan, .., dossiers divers (Internet, Musique, ...), rubrique débutant, tests d'émulateurs ST sur d'autres plateformes (PacifiST, NoSTalgia, STonx, ...), et toutes vos bonnes idées !
Le mieux est de fonctionner par mail pour l'envoi d'articles. (denis. cyril@free.fr) comme suit donnez-nous vos idées, puis envoyez-nous une première bafouille (en txt Atari) et si c'est OK, continuez à travailler pour nous envoyer le fichier final en *.txt accompagné d'illustrations (jpeg et img semblent les mieux placés).
Merci par avance !
Candidats pas sérieux s'abstenir...













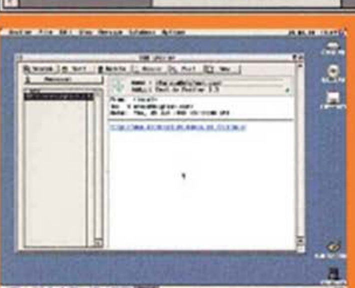



TALES of TAMAR

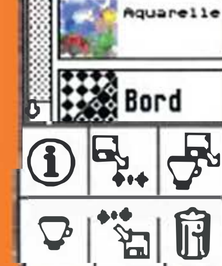



Orb: Sokoban
Map #1: Sokoban
Orb
New Game
Restart Level
Help


Asteroids
Ships: 2  Score: 160




Alternative Mania
Section Atari
Introduction


3D Rotation
Adoucir
Amollir a direction
Aquarelle
Bord


It is player #2's turn.
ROCKY
New Game
Network...
Style...
Help...


Une publication du fanzine


ReVival




GALAXY